FLYING CIRCUS

フライング サーカス

RC COPTER ADVENTURE CHAMPIONSHIP

ごあいさつ

この度は、シスコンエンタテイメントの“プレイステーション 2”専用ソフト『FLYING CIRCUS』をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意等、この『解説書』をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。なお、この『解説書』は再発行いたしませんので大切に保管して下さい。

SLPM 62095

技術協力：京商株式会社

CONTENTS

ゲームの始め方

"プレイステーション 2"本体に『FLYING CIRCUS』のディスクを正しくセットして電源を入れると、オープニングデモ終了後にタイトル画面が表示されます。ここでSTARTボタンを押すとプレイヤーセレクト画面へと移ります。この時に、『FLYING CIRCUS』のセーブデータの有無をチェックします。MEMORY CARD差込口1 に、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を差し込んで下さい。

※"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)がないと、ゲームデータをセーブすることが出来ませんので注意して下さい。(空き容量315KB以上 必要)

プレイヤーセレクト画面
Player Select View

ここでは、プレイするためのプレイヤーキャラクターの選択や、登録・抹消を行います。プレイヤーキャラクターのデータは、『FLYING CIRCUS』のセーブデータの中に、3つまで登録することが出来ます。

はじめてプレイする場合

方向キーの上下で、空いているウィンドウを選択し◎ボタンを押すと、そのまま [プレイヤー登録画面] に移行します。[プレイヤー登録画面] では、プレイヤーの名前と性別を決めて下さい。

ネームエントリー画面
Name Entry View

プレイヤーの名前を決定します。方向キーで入力したい文字にカーソルを合わせて、◎ボタンを押すとその文字を入力することが出来ます。⊗ボタンを押すと、一つ前の文字の入力に戻ります。名前の入力が終了したら、"END"にカーソルを合わせて◎ボタンを押して下さい。
入力することが出来る文字数は最大で10文字です。

性別選択画面
Select Sex Distinction View

名前の入力を終了すると、次にプレイヤーの性別を選択します。方向キーで男女を選び、◎ボタンを押して下さい。

プレイヤーの登録が終了すると、ゲームが始まります。

続きからプレイする場合

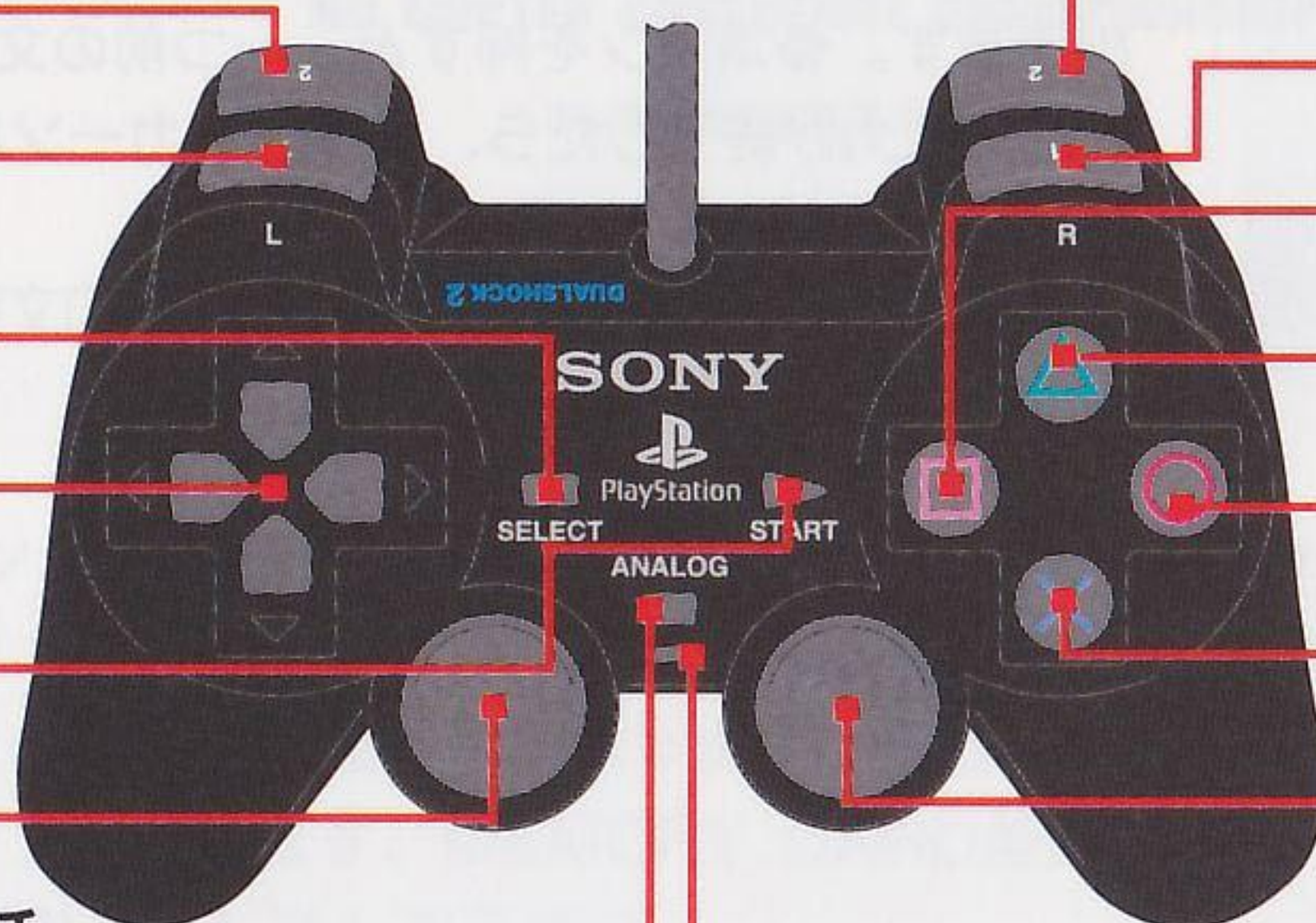
すでに登録してあるプレイヤーを選択して◎ボタンを押すと、そのプレイヤーのセーブデータをロードして、続きからゲームを始めることが出来ます。

登録の抹消

登録してあるプレイヤーを選択して△ボタンを押すと、そのプレイヤーのデータを抹消して良いかどうかを聞いてきますので、"Yes"を選択すると、そのプレイヤーのデータを抹消出来ます。

操作方法

ここでは初期設定の操作方法を説明します。『FLYING CIRCUS』はスタートと同時に自動的にアナログモード（LED表示：赤色）に切り替わります。ANALOGモードスイッチを押してもデジタルモード（LED表示：消灯）に切り替えることは出来ません。また、振動機能には対応しておりません。キー操作はオプション画面で変更出来ます。【→P.24】

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）

操作	内容
左スティック上下	前後に機体を傾けます
左スティック左右	左右に旋回します
右スティック上下	機体の上昇／下降（エンジン出力の上下）
右スティック左右	左右に傾きます
L1ボタン	MAP表示のON／OFF
L2ボタン	メイン画面の視点切り換え
R1ボタン	サブ画面表示のON／OFF
R2ボタン	サブ画面の視点切り換え
方向キー	メニュー等の選択
△ボタン	メニュー画面により使用
○ボタン	メニュー等の決定
×ボタン	メニュー等のキャンセル
□ボタン	未使用
STARTボタン	ポーズ
SELECTボタン	未使用
LED表示	常に赤色です
ANALOGモードスイッチ	使用できません

※L2・R2ボタンを同時に押すとカメラがローテーション設定の1に戻り、カメラの位置も初期状態に戻ります。（カメラのローテーション1が「Rear」視点なら、カメラは機体の真後ろに戻ります）視点の説明は【→P.25】を参照して下さい。
※『FLYING CIRCUS』では、イージーコントロールという、操作の簡単な操作モードがありますが、操作方法が変わることはありません。イージーコントロール【→P.08】

スティック操作とRCヘリコプターの動き

RCヘリコプターは、コントローラに付いている2本のスティックそれぞれの上下左右で4つの異なる動作をします。その4つの動作の組み合わせで、様々なフライトを実現します。

モードセレクト

ここでは、プレイするモードを選択します。『FLYING CIRCUS』には、以下の8つのモードがあります。

adventure mode

アドベンチャーモード

08

プレイヤーは、RCヘリコプターのフライヤーになり「トップフライヤー・アドベンチャー・選手権大会」に参加し、優勝することが目的のモードです。全6ステージから構成されるコースは、大自然の地形から大都会まであり、とてもバラエティーに富んだものになっています。

license mode

ライセンスモード

15

ライセンス競技をプレイすることが出来ます。競技は全部で7種類あり、さらに初級・中級・上級に難易度が分かれています。各競技をプレイすることで、自然とフライトテクニックも身に付くことでしょう。

free flight mode

フリーフライトモード

18

[フリーフライトモード] 用に用意された5つのフィールド内を、自由に飛び回るモードです。RCヘリコプター操縦の練習などには最適です。また、自分のフライトを撮影しておき、後で見ることができる「リプレイ」機能もあります。

MODE SELECT

challenge mode

19 チャレンジモード

[アドベンチャーモード] で到達したことのあるステージを、何度でも挑戦することが出来るモードです。クリア出来なかったステージの練習をしたり、各ステージのタイムアタックなどが楽しめます。

maintenance mode

20 メンテナンスモード

[アドベンチャーモード] や [ライセンスモード] などで手に入れたポイントを使用して、新しい機体やパーツを購入したり、購入したパーツをセッティングしたりするモードです。

ranking mode

23 ランキングモード

[アドベンチャー] [ライセンス] [チャレンジ] の各モードで出した記録のランキングTOP10を閲覧することが出来るモードです。良い記録を多く出すと、プレイヤーのランクが上がっていきます。

tutorial mode

23 チュートリアルモード

RCヘリコプターの基本的な知識や、『FLYING CIRCUS』各モードのルールなどの説明を見ることが出来るモードです。プレイをしていて分からないことがあったら、一度は覗いてみて下さい。

option mode

24 オプションモード

ゲーム中の様々な設定を行うことが出来ます。また、プレイデータのセーブも [オプションモード] で行います。

アドベンチャーモード

各ステージの最後にある「ゴールポイント」に、定められた制限時間内にたどり着くことが目的です。全部で6ステージあり、全てのステージの"トータルクリアタイム""トータルポイント"を競います。[モードセレクト] で"アドベンチャー"を選択すると、続いて [マシンセレクト画面] に移行します。

マシンセレクト画面
Machine Select View

アドベンチャーモードをプレイする機体を選ぶ画面です。プレイヤーの所持している機体が全て表示されるので、方向キーで機体を選択して、◎ボタンを押して決定して下さい。機体パラメーターは、[メンテナンスモード] でセッティングした状態になっています。ここで選択した機体は、モードを抜けない限り、途中で変更することは出来ません。

イージーコントロール
Easy Control

機体選択の後に、操作モードを選択することになります。操作モードは、ノーマルコントロールとイージーコントロールの2種類から選択することが出来ます。イージーコントロールを選択すると、RCヘリコプターの挙動が、初心者にも扱いやすいモノになります。ただし、“得られるポイントが半分になる”“スピードが遅くなる”などのデメリットもあるので注意して下さい。

画面の説明
Game View

[アドベンチャーモード] の画面には以下のような情報が表示されています。

❶ リミットタイム
そのステージをクリアするための制限時間です。このタイム以内に「ゴールポイント」にたどり着かないと、次のステージに進めません。

※タイムがリミットタイムを越えてしまっても、その時点でゲームオーバーになることはありません。ただし、60分が経過してしまうとタイムアップとなり、ゲームオーバーになってしまいます。【→ P.10】

❷ タイム
そのステージがスタートしてから、現在までのタイムです。

❸ スペシャルメッセージ
状況に応じて、色々なメッセージが表示されます。

❹ ポイント
現在までに獲得しているポイントです。[アドベンチャーモード] 終了後に、この値がポイントとして手に入ります。

❺ サブ画面ウィンドウ
補助用に、メイン画面とは別の視点で見ることが出来ます。視点には10種類あり、R2ボタンで視点を切り換えることが出来ます。また、[オプションモード] で視点の設定を行うことが出来ます。【→ P.25】R1ボタンを押す度に、サブ画面ウィンドウの表示のON／OFFを切り換えられます。
※メイン画面とサブ画面を、同じ視点にすることは出来ません！

❻ マップ画面ウィンドウ
自機の周りのマップ（上面）を表示します。中央にある△は、自機の位置と向いている方向を表しています。L1ボタンを押す度に、マップ画面ウィンドウの表示のON／OFFを切り換えられます。

❼ エネルギーゲージ
機体の燃料値の残量を表します。エネルギーは、時間が経過するだけで徐々に減っていき、0になるとゲームオーバーになります。ステージ内にある「回復ポイント」で、回復することが可能です。

❽ ディフェンスゲージ
機体の耐久値の残量を表します。障害物に当たってダメージを受けたりすると減っていきます。0になるとゲームオーバーです。ステージをクリアするまで、ディフェンスは回復出来ません。

❾ スピード
現在の機体の出しているスピードです（単位はノット）。

ポーズ画面
Pause View

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、ポーズ画面になります。ポーズ画面には、以下の3つのコマンドがあります。方向キーでコマンドを選択し◎ボタンを押すと、そのコマンドを実行出来ます。

1 Continue
ポーズを解除し、ゲームを再開します。
※[ポーズ画面] 中にSTARTボタンを押すと、Continue を選択したのと同じくポーズ解除になります。

2 Try Again
そのステージのはじめから、もう一度やり直します。選択すると、"Yes"か"No"か聞いてくるので"Yes"を選択すると、リトライ出来ます。リトライしても、今まで獲得していたポイントを手に入れることが出来ます。
※トライアゲインでやり直すと、ランクインの資格を失いますので注意して下さい。

3 Retire
アドベンチャーモードを抜けて、[モードセレクト画面] に戻ります。この時、今まで獲得していたポイントは、そのまま手に入れることが出来ます。

アドベンチャーモード

ルール
Game Rule

各ステージ毎に設定された制限時間内に、「ゴールポイント」に着陸するとステージクリアとなり、次のステージに進めます。ステージは全部で6ステージあり、ステージ6をクリアすると大会制覇となり、エンディングが始まります。タイムは、スタートした時点からカウントされ続けます(ポーズ中は止まります)。

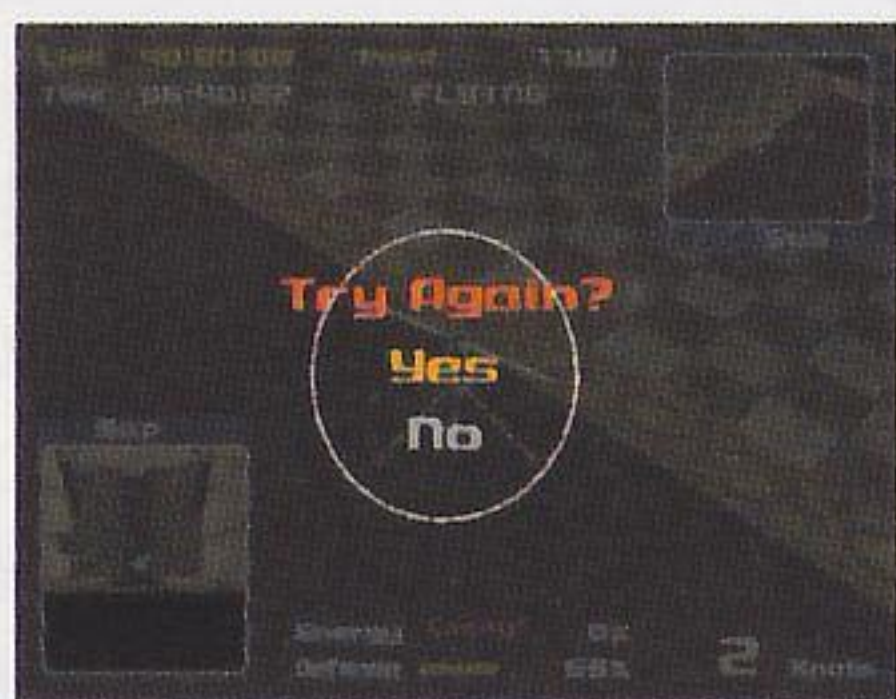
ゲームオーバー
Game Over

「ゴールポイント」にたどり着く前に、以下の状態になるとゲームオーバーになってしまいます。ゲームオーバーになると、[トライアゲイン画面] になります。

1 エネルギー値が0になる
エネルギー値は時間の経過と共に徐々に減っていき、回復させずに放っておくと0になってしまいます。0になると、RCヘリコプターは飛ぶことが出来なくなりゲームオーバーになります。

2 ディフェンス値が0になる
障害物に当たったりすると、ディフェンス値は減っていきます。0になると機体が壊れてしまいゲームオーバーです。

3 タイムアップ
スタートしてから60分が経過してしまうと、タイムアップとなりゲームオーバーです。

トライアゲイン画面
Try Again View

ゲームーオーバーになると、もう一度 同じステージを挑戦するか選択することになります。

"Yes"を選択
"Yes"を選択すると、そのステージを始めからやり直すことが出来ます。ただし、ランキングに入る資格を失いますので注意して下さい。

"No"を選択
"No"を選択すると、ゲームの続行をあきらめ、[モードセレクト画面] に戻ります。この時、それまで獲得していたポイントは手に入れることが出来ます。

ゴール結果画面
Goal View

「ゴールポイント」に着陸するとゴールとなり、そのまま [ゴール結果画面] に移行します。ここでは、プレイヤーのとった行動によるボーナスポイントの集計や、クリア条件である、リミットタイムとタイムの照合をして、ステージをクリア出来たかどうかの判断がなされます。

ポイントの集計
Points

まずはじめに、ボーナスポイントとステージ内でプレイヤーが獲得したポイントを集計し、現在のトータルポイントを表示します。

1 ゴール ボーナス (Goal Bonus)
ゴールしたことに対するボーナスポイントです。各ステージ毎にポイントが異なります。

2 クリアタイム ボーナス (Clear Time)
ゴールした時のタイムによって得られるボーナスポイントです。早ければ早いほど、より高いポイントが得られます。

3 ゴットポイント (Got Points)
プレイヤーがステージ内で獲得したポイントです。

4 アクロバット ボーナス (Acrobat Bonus)
アクロバット飛行を行うと得られるボーナスポイントです。行った回数が多ければ多いほど、より高いポイントが得られます。

5 ノーダメージ ボーナス (No Damage Bonus)
一度もダメージを受けずにゴールすると得られるボーナスです。

リミットタイム内にゴール出来なかった場合、ゲームオーバー時と同じように"Try Again？"と、もう一度 同じステージを挑戦するか選択することになります。選択の結果は、[トライアゲイン画面] と全く同じです。

ゴール結果が、ランキングの結果を上回っているとランクインとなり、[ランキング画面] が表示されます。出した記録のランキングは、ランキングモードでいつでも閲覧することが出来ます。

アドベンチャーモード

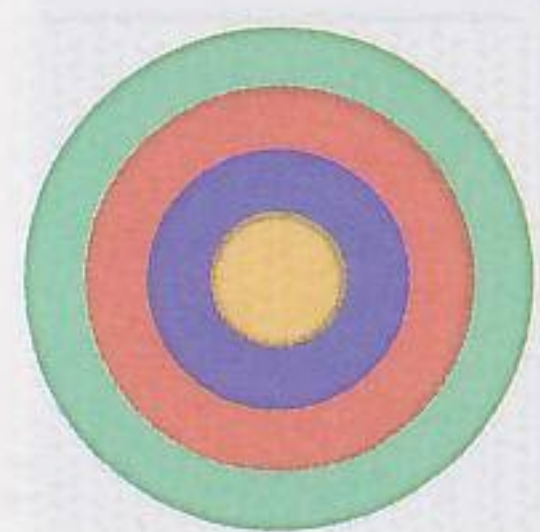
各種ランディングポイント
Landing Points

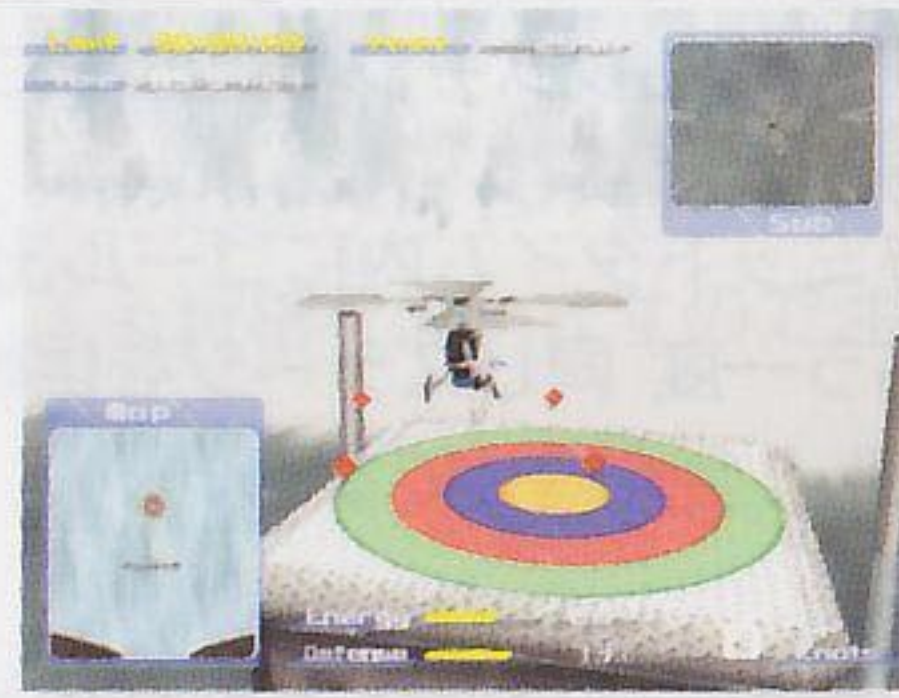
ここでは、ステージ内に配置されている「ランディングポイント」の一部を紹介します。ヘリポート状になっているポイントに、ランディング（着陸）すると、様々な効果があります。

回復ポイント

着陸すると、エネルギーを回復させることが出来ます。回復には、ある程度の時間が必要となりますが、全回復する前に、ポイントから離れることも可能です。

スイッチポイント

スイッチ状のランディングポイントになっていて、着陸するとスイッチを押すことが出来ます。スイッチを押すと、その場所ごとに様々な仕掛けが作動します。また、インバーテッドフライト（背面飛行）中にしか押すことの出来ない「天井スイッチ」や、移動しているスイッチなどもあります。

ゴールポイント

各ステージの最後に配置されいて、着陸するとゴールになります。ゴールしたときにはポイントが加算されます。このとき、より中央に着陸すると高得点が得られます。

ここで紹介している以外にも、
ステージ内には様々なポイントが存在します！

フープポイント
Hoop Points

ステージ内には、フープポイントと呼ばれるリングが配置されています。フープには幾つかの種類があり、くぐった時の効果が違います。

point-hoop

ポイントフープ

リングの中を通過すると、ポイントを得ることが出来ます。また、大きいものと小さいものがあり、小さいフープの方が得られるポイントが高額です。

ポイントフープ・コンボシステム

ポイントフープを通過すると、画面上にポイントが表示されます。一定時間が経つと表示が消えていきますが、このポイント表示が消える前に、また別のポイントフープを通過するとコンボ成立となり、得られるポイントが増えます。その後もコンボを続けていくと、どんどん得られるポイントが高くなっていきます。

speed up-hoop

加速フープ

リングの中を通過すると、一瞬だけスピード加速されるフープです。うまく利用すると、クリアタイムを縮めることが出来ます。

Jet coaster-hoop

ジェットコースターフープ

リングの中を通過すると、RCヘリコプターがプレイヤーの操作を放れ、自動で飛行を始めます。このフープには、必ず終点となるフープが対になって配置されていて、そのフープをくぐると自動飛行は終了して、再びプレイヤーが操作することになります。まるでジェットコースターに乗っている様な演出が楽しめるだけでなく、場所によっては、利用した方が有利な結果が得られる時もあるでしょう。

アドベンチャーモード

イベント
Event

ステージ内には、様々な仕掛けやイベントが用意されています。高額ポイントを得られたり、ショートカットへの道が開ける場合もあるので、いろいろと探してみて下さい。

ポイントの獲得
Get Point

[アドベンチャーモード] 中に手に入れたポイント(得点)は、そのままプレイヤーの所持金となります。このポイントを使って [メンテナンスモード] で、機体やパーツの購入が出来ます。

ライセンスモード

[ライセンスモード] は、用意された7つの競技で記録を競いながら、フライトテクニックを磨くことが出来るモードです。ライセンス競技は、さらに初級・中級・上級の3つの難易度に分かれています。プレイヤーの出した記録のランキングは、「各競技」×「各難易度」ごとの、21項目に分かれています。

競技選択画面
Game Select View

[モードセレクト] で"ライセンス"を選択すると、[競技選択画面] に移行します。方向キーで、プレイしたい競技を選択し◎ボタンを押すと、続いて [難易度の選択] になります。[難易度の選択] は、ゲーム開始当初は"初級"しか選択できませんが、一定の条件をクリアすると"中級"、"上級"と選択できるようになっていきます。難易度の選択を終えると、次に [マシンセレクト画面] になります。競技で使用する機体を選んで下さい。マシンセレクトについては【→ P.08】を参照して下さい。

ポイントの獲得
Get Point

[ライセンスモード] で出した記録（ポイント）は、そのままプレイヤーの所持金となります。このポイントを使って [メンテナンスモード] で、機体やパーツの購入が出来ます。

競技説明
Game Rule

catch キャッチ

制限時間内に、アイテムをいくつキャッチする事が出来るかを競う競技です。初・中級は、上から落下してくる「ボール」を、上級は下から上がってくる「風船」をキャッチします。

1. リミット
2. アイテム数
3. サブ画面
4. ディフェンス
5. スピード

ライセンスモード

carry キャリー

制限時間内に、"緑色の大きいサークル"内にあるアイテムを"赤色の小さいサークル"内に、いくつ運べるかを競う競技です。初級は「動かないボール」ですが、中級だと「カメ」、上級では「素早く動くネズミ」を運びます。

❶リミット
❷アイテム数
❸サブ画面
❹ディフェンス
❺スピード

crash クラッシュ

100枚並べられた壁にRCヘリコプターを突撃させ、何枚の壁を壊せるかを競う競技です。難易度が上がる毎に壁が固くなり、受けるダメージも増えるので、機体の耐久値が必要になってきます。また、壁に突っ込む時の機体スピードや、傾斜（角度）も重要な要素になってきます。

❶リミット
❷破壊した壁の数
❸サブ画面
❹角度計
❺ディフェンス
❻スピード

spoon race スプーンレース

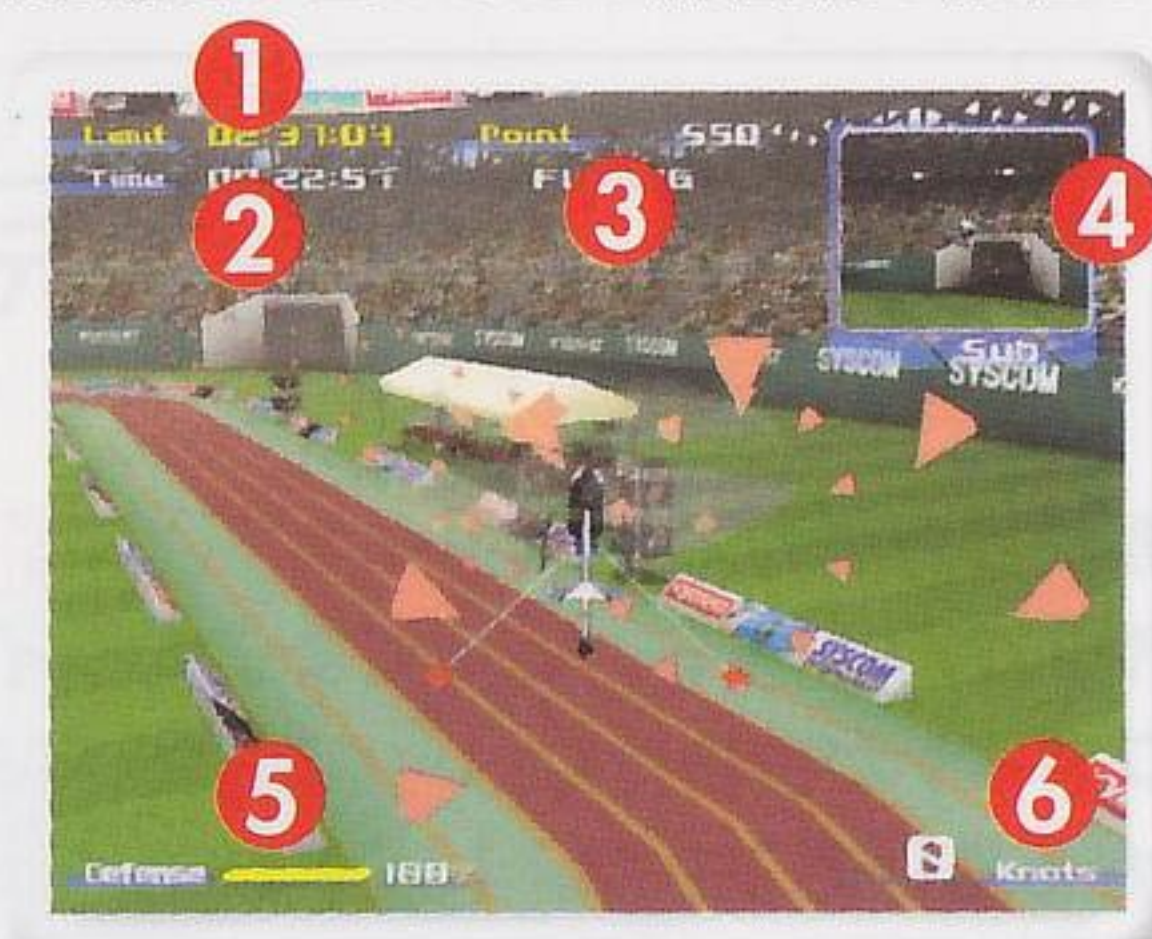
RCヘリコプターの先に付けたスプーンにボールを乗せ、そのボールを落とさないようにトラックを1周し、周回タイムを競う競技です。難易度が上がると、障害物が配置されます。

❶タイム
❷サブ画面
❸ディフェンス
❹スピード

license mode

hoop
フープ

トラック上に設置されたフープを、トラック1周する間に いくつ通過したか競う競技です。難易度が上がると、障害物が配置されます。

❶ リミット
❷ タイム
❸ ポイント
❹ サブ画面
❺ ディフェンス
❻ スピード

hovering
ホバリング

競技場に設置されたライトの上を、点灯した順番通りにホバリングする競技です。競技は、3つのプログラムに分かれていて、全て行うと競技終了です。ホバリング中の高度の安定度や、ライトのより中央にいるかが重要になってきます。

❶ タイム
❷ ポイント
❸ サブ画面
❹ ディフェンス
❺ スピード
❻ ライト・ナビ
❼ 高度計

landing
ランディング

プールの上に置かれたポイントに、早く、正確に着陸（ランディング）が出来るかを競う競技です。難易度が上がるにつれて、ランディングポイントの移動速度が上がっていきます。より中央に着陸することが出来るかが重要になってきます。

❶ タイム
❷ ポイント
❸ サブ画面
❹ ディフェンス
❺ スピード

フリーフライトモード

用意された5つのフィールド内を、自由に飛び回るモードです。[フリーフライトモード] には、フライトや、そのフライトの撮影を行う"フリーフライト" と、撮影しておいたデータを再生する"リプレイ" があります。

フリーフライト
Free Flight

5つのフィールドの中から好きな場所を選んで下さい。そのフィールド内を制限時間やエネルギー等、気にせずにフライトを楽しむことが出来ます。フライトから抜けたいときは、STARTボタンを押し [ポーズ画面] から抜けて下さい。【→ P.09】

フライトの撮影
Flight Picture

フライトの最中にL1ボタンを押すと、フライトの撮影が始まります。画面左上に「●REC」の表示が出ていれば、現在撮影中ということです。15秒経つか、もう一度L1ボタンを押すと撮影は終了します。

撮影が終了すると、いま撮影したデータをセーブするかどうか聞いてきます。"Yes"を選択するとフライトを抜けて、そのままデータのセーブ画面へ移行します。
データをセーブする場所を選択して下さい。"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)がないと、フライトデータをセーブすることが出来ませんので注意して下さい。フライトデータをセーブする場合には、315KB以上の空き容量が必要になります。

※セーブとロードは、MEMORY CARD差込口1のみに対応しています。

リプレイ
Replay

撮影したフライトデータのリプレイや、データの消去を行うことが出来ます。撮影したデータを再生するときは"再生"を、消去するときは"消去"を選択して下さい。

チャレンジモード

[アドベンチャーモード] で到達したことのあるステージを、何度でも挑戦することが出来るモードです。[チャレンジモード] は、選択したステージのみをプレイするだけですので、ステージをクリアしたからといって、次のステージが選択できるようになるわけではありません。

ステージセレクト画面
Stage Select View

ゲームを始めたときは、ステージ1しか選択することは出来ませんが、[アドベンチャーモード] のステージをクリアしていく毎に、選択することが出来るステージが増えていきます。方向キーの左右でステージを入れ替え、プレイしたいステージに合わせます。その状態で◎ボタンを押して下さい。

ステージを選択し終わると、続いて [マシンセレクト画面] になります。使用する機体を選んで下さい。マシンセレクトに付いては【→ P.08】を参照して下さい。

チャレンジモードの記録
Record Challenge Mode

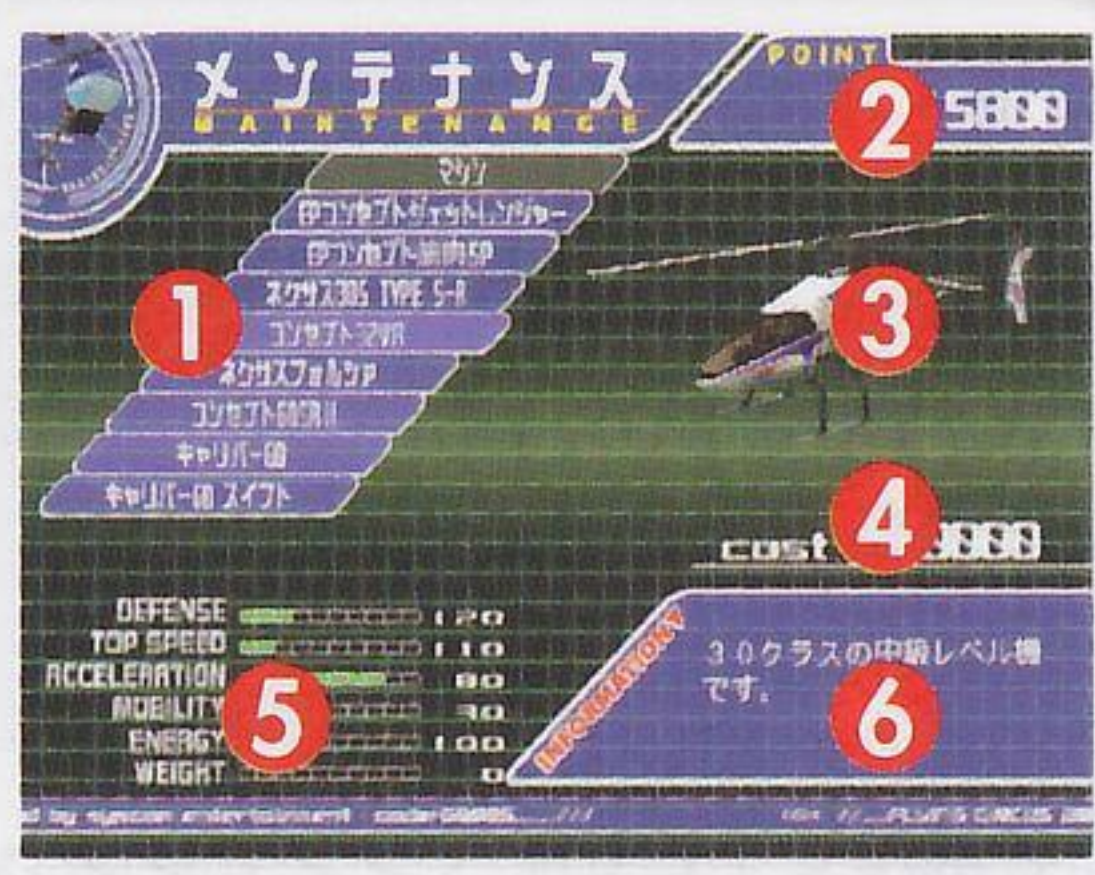
[チャレンジモード] で出した記録は、[アドベンチャーモード] とは別に[チャレンジモード]用に用意されたランキングになります。ランキングは、「各ステージ」×「ポイント・タイム」の計12通りに分かれています。

ポイントの獲得
Get Point

[チャレンジモード] 中で手に入れたポイント（得点）は、そのままプレイヤーの所持金となります。このポイントを使って [メンテナンスモード] で、機体やパーツの購入が出来ます。

メンテナンスモード

[アドベンチャーモード] や [ライセンスモード] などで手に入れたポイントを使用して、新しい機体やパーツを購入したり、購入したパーツをセッティングしたりするモードです。始めに、"ガレージ"と"ショップ"のどちらかを選択します。

ショップ
Shop

1. 売っている機体・パーツ名
2. 所持ポイント
3. 機体・パーツ グラフィック
4. 値段
5. 機体・パーツパラメーター
6. インフォメーション

機体の購入 まだ持っていない、新しい機体を購入したいときに選択します。ゲームスタート時には、ショップには8機体売っています。好きな機体を選んで購入して下さい。一度購入した機体は、ショップから無くなります。

パーツの購入 パーツを購入するときは、まず、どのクラスのパーツを購入するのかを選択し、その後にパーツの種類・パーツを選択します。

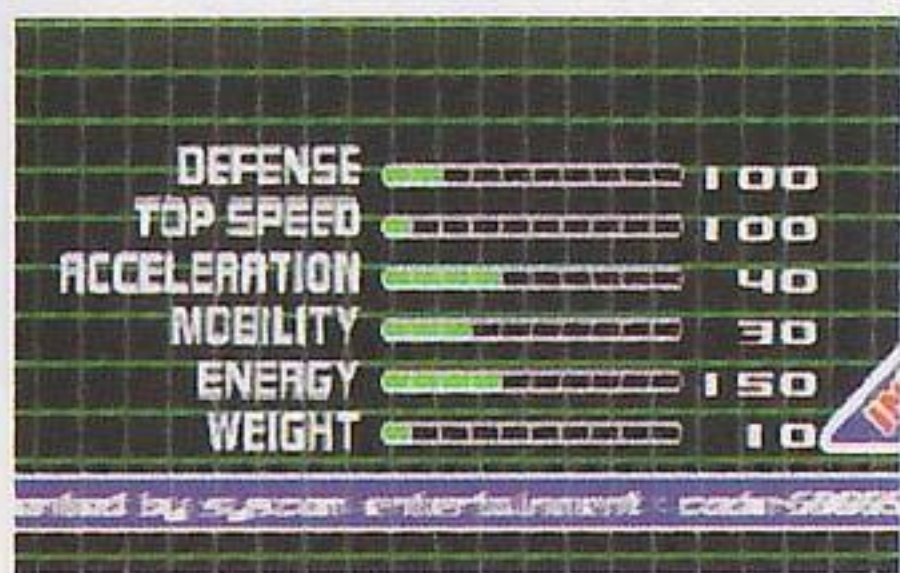
※ 所持ポイントが足りないと購入出来ません。

ガレージ
Garage

1. 所持している機体・パーツ名
2. 所持ポイント
3. 選択中の機体・パーツ グラフィック
4. 機体・パーツパラメーター
5. インフォメーション

"ガレージ"を選択すると次に、メンテナンスを行う機体を選択します。所持している機体が表示されるので、その中から選択して下さい。

機体を選択すると、続いてどのパーツを交換するのかを選択します。パーツの種類を選択すると、所持しているパーツの中からその機体にセッティング出来るパーツのみが表示されるので、方向キーで選んで下さい。

maintenance mode

パーツを方向キーで換えると、パーツに合わせてパラメーターゲージが変化します。ゲージの色は、そのパーツが今装備しているパーツのパラメーターと比べての、高低を表します。「青」は、いま装備しているパーツより高いときに、「赤」は、低いときに表示されます。装備したいパーツが決まったら、◎ボタンを押して下さい。そのパーツがセッティングされます。全てのパーツをセッティングしたら、⊗ボタンを押して下さい。そうすると、セッティングを終了していいかどうか聞いてくるので、"Yes" を選ぶと機体のセッティングが変わります。

パラメーター
Parameter

ここでは、機体のパラメーターについて説明します。

ディフェンス（DEFENSE）
機体の耐久値です。数値が高ければ高いほど壊れにくくなります。

トップスピード（TOP SPEED）
その機体の出せる最高速度を表します。数値が高いほど、速い機体ということになります。

アクセラレーション（ACCELERATION）
加速値です。数値が高いほど、その機体がトップスピードになるまでの時間が早いということになります。

モビリティー（MOBILITY）
機動性です。数値が高いほど、機首の上下や旋回が速くなります。アクロバット飛行が行いやすい機体になります。

エネルギー（ENERGY）
エネルギー値です。数値が高いほど、エネルギーが長持ちすることになります。

ウェイト（WEIGHT）
機体の重量を表します。数値が高いほど重い機体ということになり、「トップスピード」が落ちてしまいます。

メンテナンスモード

パーツの説明
Parts

ここではRCヘリコプター・パーツの説明と、『FLYING CIRCUS』内での性能について説明します。

class
クラス
RCヘリコプターは、その動力・パワーによってクラス分けされています。『FLYING CIRCUS』では、モーター機(電動)をEPクラス、エンジン機はそのパワーの違いから30(サンマル)クラスと、60(ロクマル)クラスに分けています。EP~60クラスになるに従って、パワー(トップスピード等)は上がりますが、ボディも大きくなってしまうので、障害物などを回避するのが難しくなってしまいます。

body
ボディ
RCヘリコプターを包んでいるボディパーツです。大別して「ハーフタイプ」(キャビン)と「フルカバータイプ」があります。『FLYING CIRCUS』では、「ディフェンス」に影響するパーツとして扱っています。しかし「ディフェンス」が高いボディは、「ウェイト」も増加してしまいます。

rotor
ローター
ヘリコプターは、上部に付いている羽根(ブレード)を竹とんぼの様に回転させて浮上します。この羽根をローターと呼びます。『FLYING CIRCUS』では、「アクセラレーション」「モビリティー」に影響します。

motor/engine
モーター/エンジン
RCヘリコプターの動力です。EPクラスはモーター、30・60クラスはエンジンになります。『FLYING CIRCUS』では、「トップスピード」に影響します。

battery/fuel tank
バッテリー/燃料タンク
動力を動かすエネルギーを入れるモノです。『FLYING CIRCUS』では、「エネルギー」の長持ち具合に影響します。

option
オプション
RCヘリコプターを補助するパーツです。装備しなくてもフライトは可能です。「セーフティバー」を機体の下部に装備していると、着陸時など機体の損傷を防ぐ役目をしてくれます。

ランキングモード

ここでは、[アドベンチャー]・[ライセンス]・[チャレンジ] の各モードで出した記録を閲覧することが出来ます。ランキングは、エントリーされているキャラクター全員で争われます。
良い記録を目指して頑張りましょう。

フライヤーランク・エンブレム
Flyer Ranking Emblem

ランキングの記録とは別に、プレイヤーキャラクター毎のランクを決める“フライヤーランク・エンブレム”があります。[アドベンチャーモード] や [ライセンスモード]で、ある条件を満たすとランクが上がっていきます。ランクは、D・C・B・A・S・SS の6種類があります。ランクが上がると、何かご褒美があるかもしれません！

現在のプレイヤーキャラクターのランクは、エントリー時や、[オプション] でセーブする時に確認できます。

チュートリアルモード

ここでは、RCヘリコプターの基本的な知識や、『FLYING CIRCUS』各モードのルールなどの説明を見ることが出来ます。見たい項目を選択して、◎ボタンを押して下さい。

オプションモード

ここでは、ゲーム中の様々な設定を行うことが出来ます。また、ゲームデータのセーブも、ここで行います。

セーブ
Save

ゲームデータのセーブを行います。データのセーブには、315KB以上空きのある"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)が必要です。"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)を、MEMORY CARD差込口 1 に、差し込んで下さい。

注意! **セーブを行わずにゲームを終了すると、プレイしたデータが失われてしまうので注意して下さい。**

キーコンフィグ
Key Configue

スティック操作のタイプを変更できます。タイプAからDまで、4種類が用意されています。スティック以外のボタン配置の変更は出来ません。

プロポ型コントローラをお持ちの場合
Propo Controller

プロポ型コントローラを使用する場合は、ここで設定をONにする必要があります。この設定をONにすると、プロポ型コントローラに適した形でゲームがプレイできます。逆に、プロポ型コントローラを使用しているのに、設定をOFFのままゲームをプレイされても、プロポ型コントローラの良さを十分に引き出せないので注意して下さい。

※設定をONにすると、キーコンフィグのタイプが強制的に"タイプA"に変更されますので注意して下さい。また、キーコンフィグで他のタイプに変更することも出来なくなります。

option mode

カメラローテーション
Camera Rotation

アドベンチャーモードなどの、メイン画面とサブ画面の視点の切り替えるローテーションの設定を行うことが出来ます。視点には以下の10種類があり、好きな順番を設定していけます。10種類すべてを選択する必要はありませんが、最低でも“3種類”は選択しなければなりません。

視点の種類

リア(Rear)
機体を、後ろから見る視点です。

アシスト(Assist)
その時々で、色々なアングルからプレイヤーをフォローしてくれる視点です。

フロント(Front)
機体を、真正面から見る視点です。

レフト(Left)
機体を、左側から見る視点です。

ライト(Right)
機体を、右側から見る視点です。

フィックス1(Fix-One)
カメラが常にRCヘリコプターの東側に位置し、機体との距離を固定したまま追いかけていく視点です。

フィックス2(Fix-Two)
カメラが常にRCヘリコプターの南側に位置し、機体との距離を固定したまま追いかけていく視点です。

フロントクオーター(Front-Quarter)
機体を、前方斜め下から少し見上げる視点です。

トップ(Top)
機体を、真上から見る視点です。

トップクオーター(Top-Quarter)
機体を、斜め上から、俯瞰気味に見下ろす視点です。

サウンド
Sound

オーディオ出力の、ステレオ／モノラルの設定が行えます。

シンプルセレクト
Simple Select

シンプルセレクトを選択すると、メニュー画面がシンプルになる代わりに、画面の切り替えが早くなり、ゲームをテンポ良くプレイすることが出来るようになります。

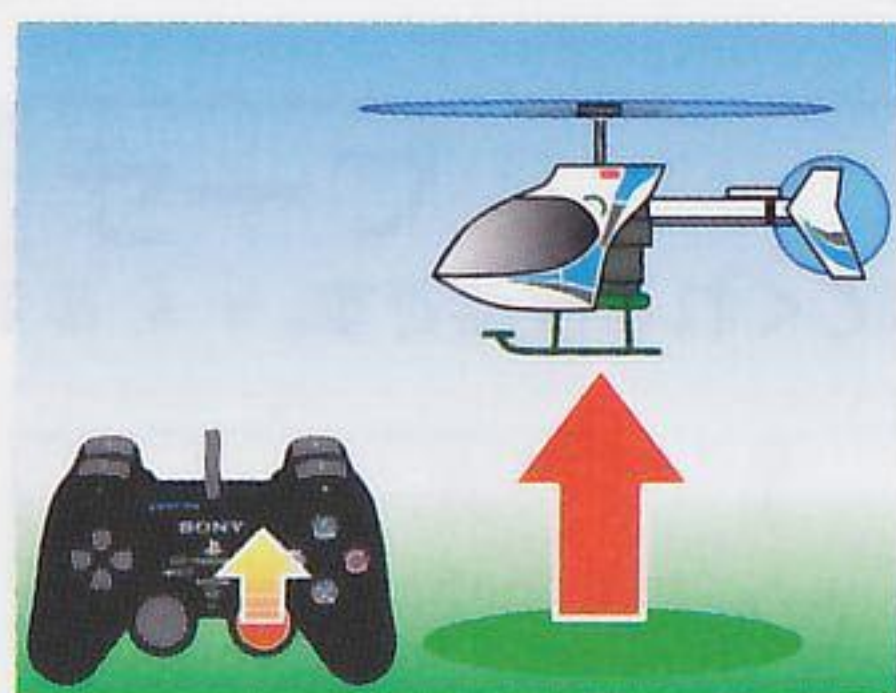
EXIT GAME
Exit Game

ゲームを終了して、タイトル画面に戻ることが出来ます。

注意! **セーブを行わずにゲームを終了すると、プレイしたデータが失われてしまうので注意して下さい。**

RCヘリコプターの飛ばし方

RCヘリコプターを前進させるには？

基本的なことですが、ここではRCヘリコプターを空中に浮かせて、前方に飛行させる方法について説明します。スティック操作とRCヘリコプターの動きについては、【 → P.05】を参照して下さい。

①まず、RCヘリコプターを浮上させるにはスロットルスティック（右スティックの上下）を使用します。スロットルはエンジンの出力を調整するスティックです。スティックを上に入れるとエンジンの出力が上がり、機体が上昇します。この時、スティックを急に傾けすぎると出力が上がりすぎてしまうので、力を入れすぎないように加減することを心がけましょう。

②次に、RCヘリコプターが一定の高度で姿勢が制止するようにスティックを操作して機体を制御して下さい。やはりこの時も、スティックを急に傾けすぎないように、力の加減が重要になってきます。この空中で制止している状態を、ホバリングと言います。

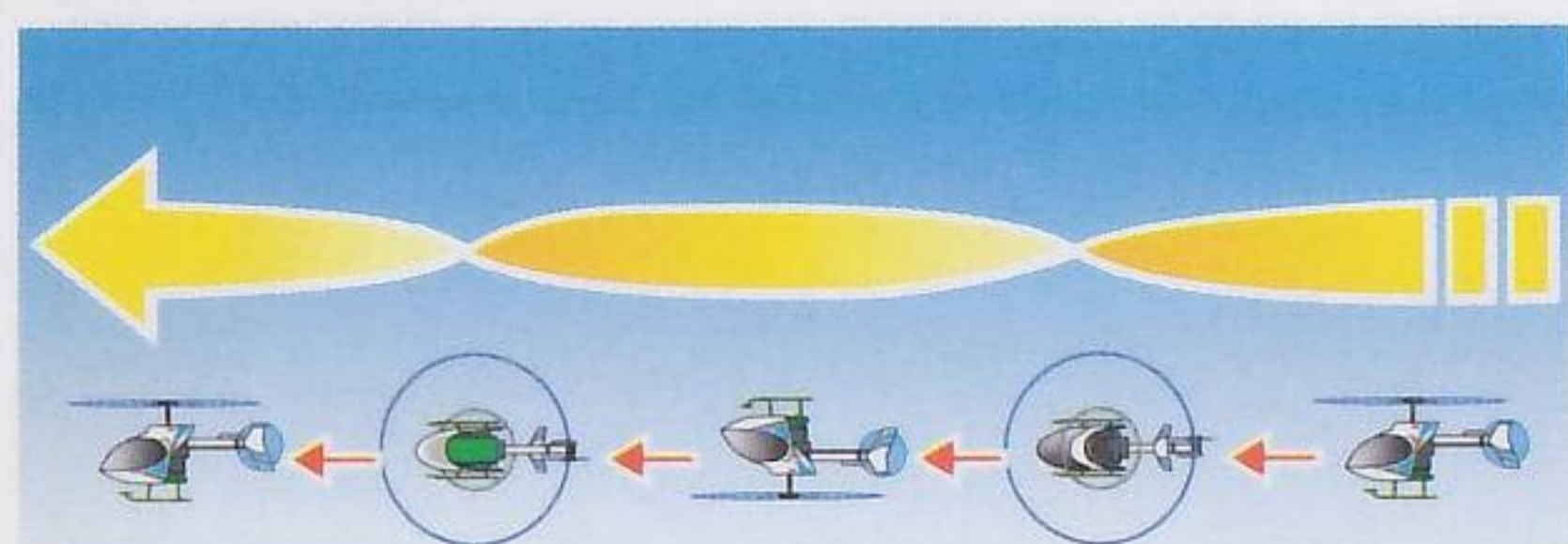
③ホバリング状態で、エレベータースティック（左スティックの上下）を上に入れ、機首を下に傾けます（エレベーター・ダウン）。エンジンの出力が上がっている状態で機首が前に傾くので、当然RCへりは前方に移動していきます。

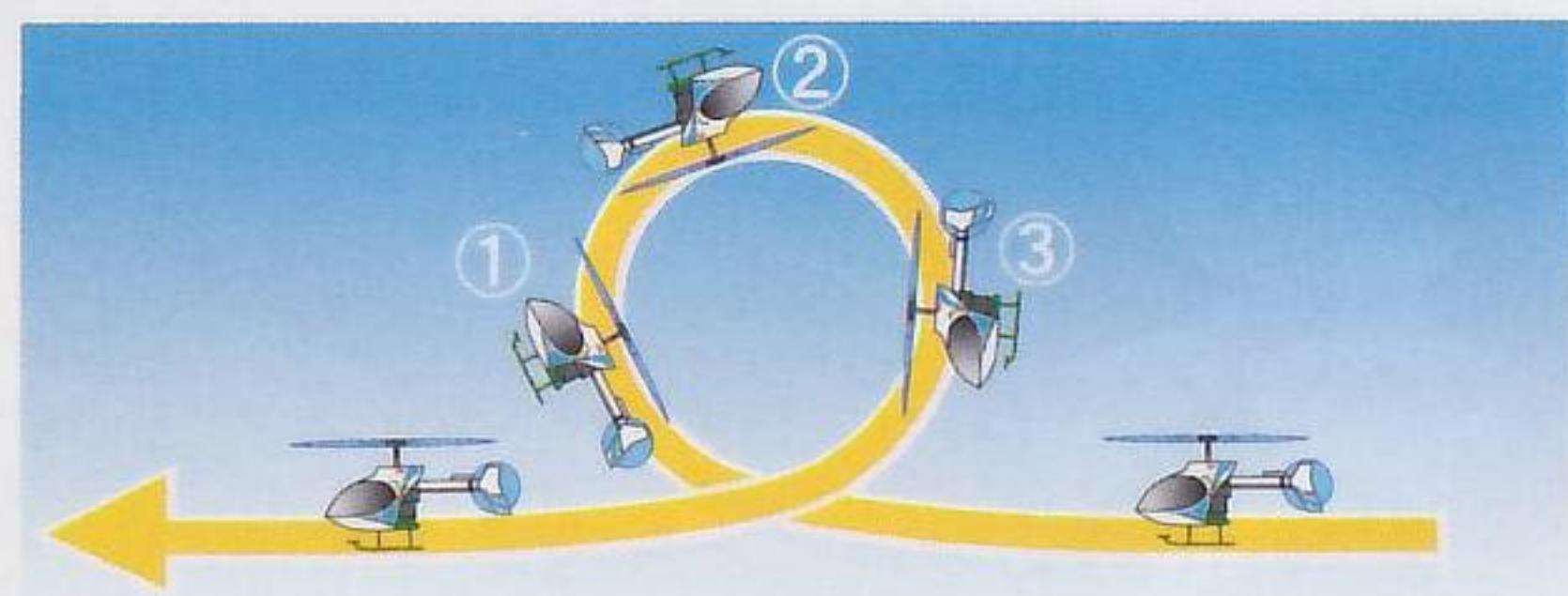
後は、左、右スティックを組み合わせることで、カーブを曲がったり、様々なフライトが出来る様になるわけです！

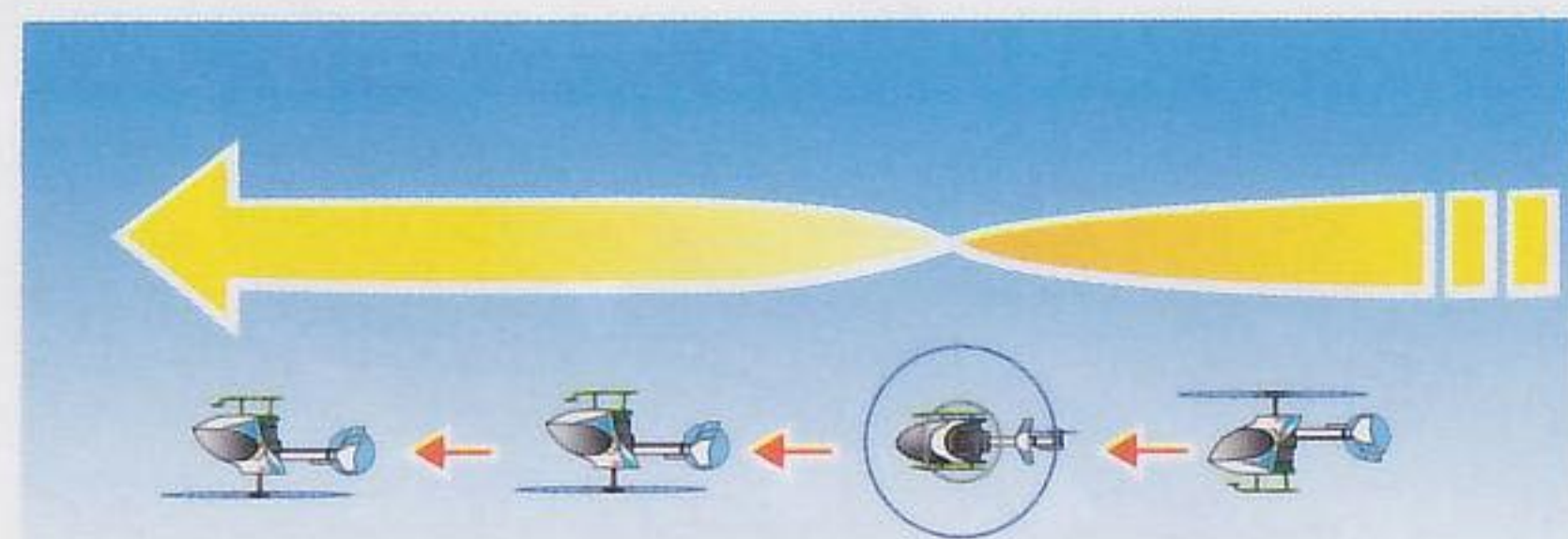
アクロバット飛行

アクロバット飛行とは、「3Dフライト」とも呼ばれる、宙返りや背面飛行など派手なフリー演技の総称です。[アドベンチャーモード]では、高得点を出すための重要な、上級テクニックです。【 → P.11】ここでは代表的な3つのアクロバット飛行を説明します。

※機体の種類やセッティングによって、またはイージーコントロール時は、アクロバット飛行は行えませんので注意して下さい！

roll ロール（横転）

エルロンスティックを思い切り横に切り、機体を横方向に1回転させるとロールになります。途中で、高度が下がらないようにスロットル（右スティック上下）を調整すると、きれいにロールが出来ます。

loop ループ（宙返り）

進行方向に上昇しそのまま一回転宙返りをすると、ループになります！ スピードを付けて前進し、①エレベーター（左スティック上下）を下に入れ、機首を上げていき、② 徐々にスロットル（右スティック上下）を下げていき、③180度を超えた辺りから、再びスロットルを上げていき、機体を水平に保てばループの完成です！

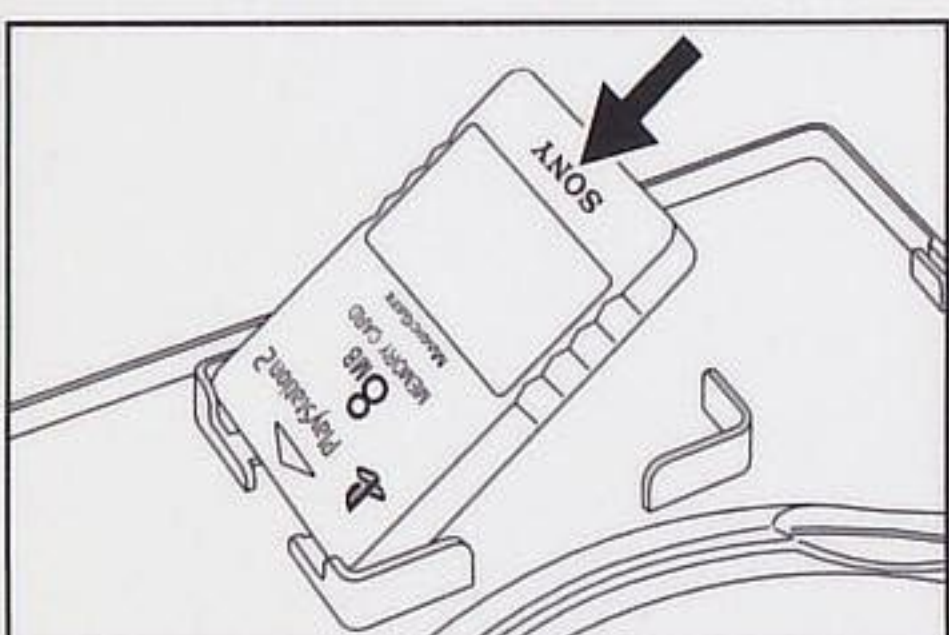
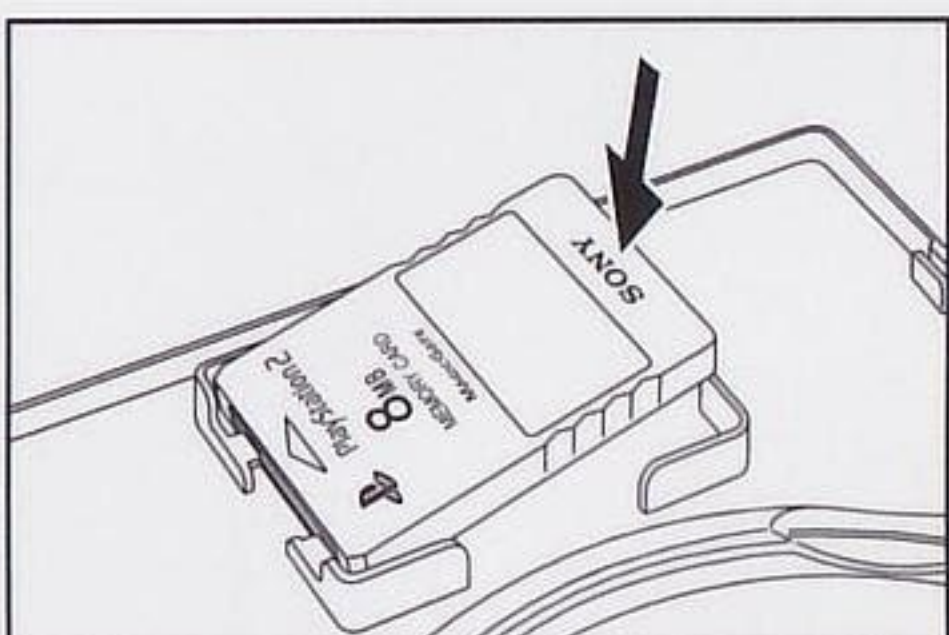
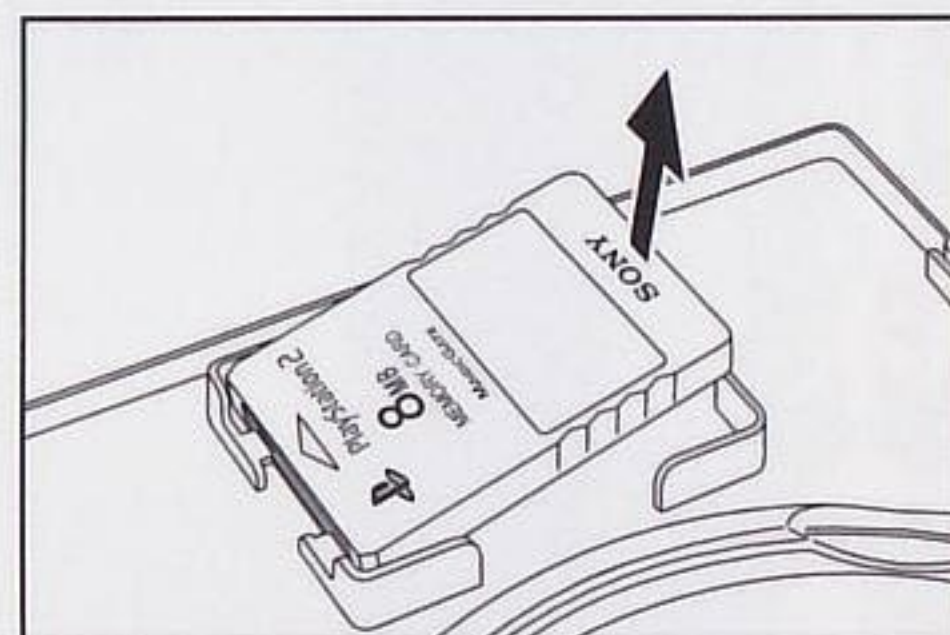
inverted flight インバーテッドフライト（背面飛行）

その名の通り、RCヘリコプターをひっくり返して行う背面飛行です。ロールの要領で機体を180度回転させ、あとは機体をうまく制御させるだけです。しかし、スティックの入力と機体の動きが一部逆になるので、インバーテッドフライトを成立させるには、かなりのテクニックが必要です！

ディスクの収納・取り出し方法

PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

メモリーカードの収納・取り出し方法

1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。

2.メモリーカードの右端を押し込んでください。

3.取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、「"PlayStation 2"専用ハードディスクドライブユニット」、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

ゲーム内容に関するお問い合わせ

株式会社 シスコン エンタテイメント

ユーザーサポート

TEL	03-5826-7776(11:00~12:00、13:00~16:00 土、日、祝除く)
FAX	03-5826-7778(24時間受付)
E-MAIL	support@syscom.co.jp(24時間受付)

※ゲームの裏技、攻略法に関するお問い合わせはゲームの性質上、お答えしておりません。

SLPM 62095